
Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar

Nurhayati Simatupang
Universitas Negeri Medan

Abstract. *Playing is the main need for children. During the playing process, children would develop and change physically, mentally and their social aspect.*

As the technology development grows recently, the implication of this matter is changed in choosing to the form of activity of children playing. For this moment many children choose to play with electronic things. The consequences of this, they own less interaction among other children.

Those play programmed and systemized based on material teaching that they could increase the better value in the early social aspect developing system

Kata Kunci: Bermain, Aspek Sosial.

Pendahuluan

Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, melalui kegiatan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan seluruh aspek kehidupan yang ingin disampaikannya. Namun apabila dicermati secara seksama terjadi pergeseran makna bermain sebagai dampak kemajuan teknologi. Dengan berkembangnya zaman dan kemajuan dalam bidang teknologi maka kegiatan bermain yang dilakukan anak beralih dari kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik secara aktif dan dilakukan secara individu atau berkelompok ke bentuk permainan yang menggunakan alat-alat elektronik yang cenderung dilakukan sendiri seperti ; *play station*.

Kegiatan bermain yang menggunakan alat-alat elektronik berupa animasi elektronik menyebabkan anak-anak cenderung bergerak secara terbatas dan pasif, selain itu mereka lebih banyak melakukan aktivitas secara individu. Sehingga komunikasi yang biasanya terjadi saat melakukan permainan secara berkelompok

hilang. Interaksi yang biasanya terjadi antara anak dengan anak yang lain kini tidak terjalin secara maksimal.

Perbedaan jenis, bentuk dan cara bermain anak antara waktu lalu dengan waktu sekarang, selain sangat berpengaruh pada perkembangan motorik anak juga mempengaruhi hubungan sosial anak. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dikaji secara seksama dalam memilih jenis permainan sehingga mampu memberi dasar hubungan sosial anak-anak agar dapat mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Banyak ahli yang sependapat bahwa bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh manusia dan berpengaruh terhadap kehidupan. Bermain akan memuaskan tuntutan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif / kreativitas, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup (Moeslichatoen, 1999:32).

Bigot dalam Sukintaka (1992:5) berpendapat bahwa bermain yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan material bukan bermain yang sesungguhnya. Dalam bermain terdapat kebebasan, pengharapan dan juga kesenangan. Selain itu akan melatih diri untuk mengatasi kesukaran-kesukaran sehingga dengan demikian berarti anak dapat mengembangkan kegiatan, baik jasmaniah maupun rohani. Bermain yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan mempengaruhi anak dalam mengembangkan kepribadiannya. Suasana bermain akan lebih terasa bila anak melakukan permainan bersama-sama yaitu setiap permainan merasa menjadi bagian dari suatu kelompok yang mempunyai tujuan yang sama.

Graham (1987:8) mendefinisikan bermain sebagai tingkahlaku karena motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses dan disenangi. Sedangkan Sukintaka (1992:76) menyatakan bahwa dengan bermain anak-anak akan mengejawantahkan potensi aktivitas yang berbentuk gerak, sikap dan perilaku.

Sukintaka (1992:4-5) mengutip beberapa pandangan dari pakar psikologi dan biologi tentang bermain, yaitu; (1) Teori rekreasi; Paham ini mengartikan permainan merupakan kegiatan manusia sebagai imbalan kerja, orang akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani, (2) Teori surplus; Kelebihan tenaga pada anak akan disalurkan melalui kegiatan bermain, (3) Teori teleology; Paham ini berpandangan bahwa permainan mempunyai tugas biologik, yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup mendatang, (4) Teori sublimasi; Permainan bukan hanya mempelajari fungsi hidup saja, tetapi juga merupakan proses sublimasi untuk meningkatkan perbuatan yang lebih tinggi seperti lebih mulia dan lebih indah, (5) Teori Buhler; Permainan selain mempelajari fungsi hidup juga memiliki fungsi nafsu dan kemauan untuk aktif, kemauan untuk berjalan, berlari dan melompat akan berguna bagi kehidupan anak dikemudian hari, (6) Teori reinkarnasi; Teori ini berpandangan bahwa anak-anak akan bermain seperti permainan yang dilakukan oleh nenek moyangnya, namun teori

ini nampaknya sudah tidak relevan sebab saat ini permainan anak-anak terus berkembang sejalan dengan kemajuan IPTEK.

Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001:30-45); (1) Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan, (2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jemari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, (3) Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya, (4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu, (5) Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain, (6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya, (7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari.

Aktivitas bermain dapat memberi pengaruh yang bersifat relative permanen, dengan bermain akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas fisik, psikis, dan sosial anak. Dari aspek fisik, bermain dapat meningkatkan fungsi organ tubuh seperti jantung, pembuluh darah, paru-paru, otot, tulang, persendian, perbaikan metabolisme dalam tubuh, mengurangi lemak tubuh dan menyeimbangkan kolesterol. Dari aspek psikis, bermain menyebabkan anak menjadi lebih tahan terhadap stress dan lebih mampu berkonsentrasi, selain itu dapat meningkatkan perasaan berprestasi. Dari aspek sosial, bermain dapat menambah kepercayaan diri pada anak, kerjasama serta sebagai sarana komunikasi yang efektif.

Soemitra (1992:20-21) menyatakan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas bermain yaitu; (a) nilai-nilai mental yang terdiri dari kebutuhan anak akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan diri, berpartisipasi, rasa senang, (b) nilai-nilai fisik, (c) nilai-nilai sosial. Nilai-nilai mental yang terkandung dalam aktivitas bermain sebagai berikut; (a) anak menjadi tahu tentang haknya dan belajar menghormati orang lain, (b) saling mempercayai diantara teman bermain, (c) mengenal kekurangan diri, jika

dibandingkan dengan orang lain. Ditambahkan anak-anak juga mengakui dengan

jujur kelebihan orang lain dan mengendalikan emosi gerak yang berlebihan. Disamping itu, anak dalam aktivitas bermain juga akan mengenal dirinya sendiri, ketangkasan, kepandaian, tanggung jawab, sopan santun. Dengan sendirinya akan meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menghadapi setiap kegiatan bermain. Nilai-nilai fisik yang terkandung dalam aktivitas bermain berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan anak baik ditinjau dari segi fungsi fisik, mental dan sosial emosional. Aktivitas bermain memerlukan gerak yang aktif dan dilakukan dengan penuh kegembiraan. Nilai sosial yang terkandung dalam aktivitas bermain terdiri dari belajar memberi dan menerima lawan bermain, mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kekuatan, kemampuan, kepandaian dan keuletan orang lain. Anak-anak belajar mengakui keunggulan lawan, menyadari kekurangan diri, mengakui lawan bermain sebagai teman bermain. Bila situasi permainan seorang lawan kelompok, tentu anak mempunyai kesempatan untuk belajar menghadapi orang banyak. Untuk itu anak mempunyai penilaian bahwa kelompok juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Manfaat bermain dapat dirasakan anak untuk perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan halus, aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, aspek kognisi, untuk mengasah ketajaman penginderaan serta untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, bahkan bermain juga digunakan oleh guru untuk pengamatan dan penilaian (evaluasi), bermain bisa dimanfaatkan sebagai media terapi serta bermain sebagai media intervensi (Tedjsaputra, 2001:38-49). Manfaat bermain ditinjau dari segi sosial akan menambah pergaulan, menambah keakraban, rekreasi, supaya tidak dihina, dapat berkumpul, mencegah kerusakan, supaya terhindar dari narkoba, menjebak teman yang nakal (Patmonodewo, 2000:17). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain yang dilakukan anak atau siswa sekolah dasar akan memberi manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung pada perkembangan semua aspek sosial anak.

Fungsi Bermain

Ada beberapa fungsi bermain yang dapat dihasilkan khususnya melalui cabang olahraga permainan, yaitu (Sukintaka, 1987:5-7); (1) Fungsi permainan terhadap pengembangan jasmani, (2) Fungsi permainan terhadap pengembangan kejiwaan, seperti pengembangan terhadap kepercayaan pada diri sendiri, pengembangan terhadap sportivitas, pengembangan terhadap keseimbangan mental, pengembangan terhadap kecepatan proses berfikir, pengembangan terhadap kepemimpinan dalam permainan, pengembangan dalam permainan beregu, pengembangan kecintaan terhadap olahraga, (3) Fungsi permainan terhadap pengembangan sosial

Dengan dasar-dasar di atas maka permainan mempunyai andil yang besar dalam membentuk rasa bermasyarakat, antara lain; (1) Permainan merupakan permulaan pendidikan kemasyarakatan bagi anak, permainan merupakan salah satu syarat yang

penting untuk membawa anak ke dalam suasana kemasyarakatan, (2) Permainan melatih anak untuk tunduk kepada peraturan terutama dalam permainan bersama, individu dilatih untuk mematuhi peraturan yang berlaku agar permainan tetap dapat berjalan dengan lancar dan teratur, (3) Permainan melatih kerjasama, untuk mencapai tujuan bersama perlu adanya kekompakan dari individu dengan individu atau kelompok, dengan kata lain individu harus menyadari untuk membiasakan kerjasama dengan teman-temannya dengan sebaik mungkin agar dapat dicapai tujuan bersama yang diinginkan, (4) Permainan melatih solidaritas dan sportivitas, permainan memungkinkan individu saling berhubungan dengan demikian akan menyebabkan dapat dimengertinya sifat-sifat kemauan serta ide-ide tiap individu atau dapat dilihat bentuk hubungan kemanusiaan yang akan memberikan akibat-akibat yang positif bagi hubungan antara manusia.

Karakteristik Dasar Bermain

Beberapa karakteristik dasar bermain yang perlu dipertimbangkan dalam usaha menanamkan aspek sosial, yaitu; (1) Kesenangan, artinya jenis permainan yang pilih sedapat mungkin mendatangkan kegembiraan dan keceriaan bagi anak, sehingga pilih permainan yang disukai. Bermain dengan iringan musik dan penggunaan peralatan yang beraneka ragam dan aneka warna lebih menyenangkan anak, (2) Berkelompok, artinya permainan beregu memiliki keunggulan dibandingkan permainan perorangan, sebab selain menyenangkan, juga mengandung unsur kompetisi yang dapat memacu anak mengekspresikan kemampuannya serta bermakna sosial, (3) Keselamatan, artinya agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman, sarana dan lokasi bermain dibuat dari bahan yang tidak mudah membuat cedera.

Selain hal di atas yang perlu untuk dipertimbangkan dalam melakukan aktivitas bermain yaitu; (1) *Move*, artinya dalam permainan harus ada gerakan yang dilakukan secara kontinyu dan ritmis, (2) *Lift*, artinya dalam permainan tersebut harus ada unsure gerak melawan beban, (3) *Stretch*, artinya dalam permainan harus mengandung unsur gerak meregang persendian termasuk mengulur otot.

Menanamkan Aspek Sosial dalam Bermain

Pada penjelasan terdahulu sudah dijabarkan bahwa aktivitas bermain dapat memberi pengaruh dan manfaat pada perkembangan aspek sosial. Tetapi dengan perkembangan dan kemajuan zaman dimana aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak sudah mulai beralih dengan menggunakan alat-alat elektronik, maka pengaruh aspek sosial dari kegiatan bermain sudah mulai mengendur atau hilang. Hal ini disebabkan anak dalam melakukan kegiatan bermain hanya dilakukan secara individu, sehingga tidak terjadi interaksi dengan anak-anak lain.

Anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain juga akan kehilangan interaksi dengan teman-teman sebayanya. Mereka tidak dapat merasakan persaingan atau kompetisi nyata untuk memperebutkan dan memperjuangkan sesuatu, mereka tidak

menemukan suatu bentuk kerjasama dengan teman sebaya dalam merencanakan suatu strategi untuk meraih kemenangan, dan sebagainya. Akibat dari itu semua maka anak tersebut akan menjadi anak yang individualistis kelak dikemudian hari. Dikhawatirkan anak-anak tersebut setelah besar tidak bisa untuk diajak bekerjasama dalam team.

Anak diharapkan belajar melakukan hal-hal yang akan mempersiapkan dirinya dalam mengarungi kehidupan. Akan tetapi, belajar menjadi pribadi yang sosial tidak dapat dicapai dalam waktu singkat. Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan 3 proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling terkait, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ada tiga proses sosialisasi seperti yang dijabarkan di bawah ini.

Proses sosialisasi yang pertama yaitu belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bermasyarakat anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan yang dapat diterima (Hurlock, 1993:250-251).

Proses sosialisasi yang ke dua yaitu memainkan peran sosial yang dapat diterima. Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipenuhi. Sebagai contoh, ada peran yang telah disetujui bersama bagi orang tua dan anak serta bagi guru dan murid (Hurlock, 1993:250-251).

Proses sosialisasi yang ke tiga yaitu perkembangan sikap sosial. Untuk bermasyarakat / bergaul dengan baik, anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial yang baik sebaik anggota diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka menggabungkan diri (Hurlock, 1993:250-251).

Setiap peserta dalam suatu kegiatan bermain selalu dituntut untuk bertingkah laku seperti apa yang dikehendaki oleh kehidupan di masyarakat sosial. Tingkah laku yang dikehendaki dalam masyarakat misalnya kalau dalam kehidupan bermasyarakat dituntut adanya kejujuran, kerja sama, patuh pada hukum atau ketentuan-ketentuan lain yang telah disepakati bersama maka dalam kegiatan-kegiatan bermain pada setiap pelakunya juga dituntut untuk memiliki kejujuran, dapat kerjasama dengan baik, sportif, tunduk pada peraturan permainan yang telah digariskan. Dengan adanya ketentuan-ketentuan yang harus ditaati dalam kegiatan bermain, maka secara tidak langsung peraturan yang dilakukan dalam kegiatan bermain akan tertanam dalam diri anak.

Begitu pula kalau dalam kehidupan sehari-hari, kita dituntut untuk selalu mematuhi etika hidup bersama, maka dalam bermainpun ada tuntutan yang serupa dengan masalah etika. Dari kenyataan-kenyataan seperti di atas tidak berlebihan kalau dikatakan bahwa melalui kegiatan yang ada dalam permainan, banyak fungsi-fungsi

kejiwaan dan sifat-sifat kepribadian yang dapat ditanamkan dan dikembangkan sesuai apa yang dikehendaki oleh kehidupan bersama dalam masyarakat.

Keakraban bergaul merupakan modal utama untuk mengadakan komunikasi sosial secara baik. Pendekatan jarak sosial dapat terjadi dan dipupuk melalui keakraban bergaul antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tidak disangsikan lagi keakraban bergaul dapat ditanamkan dan dikembangkan melalui kegiatan bermain. Tembok pemisah antara individu atau kelompok yang bagaimanapun tebalnya dapat ditembus oleh kegiatan bermain. Permainan tidak membedakan bangsa, agama atau status sosial. Dalam peristiwa bermain, semuanya mempunyai kepentingan yang sama, semua harus mematuhi peraturan permainan, semua harus tunduk pada wasit yang memimpin, mau mengakui keunggulan lawan dan tidak perlu menyombongkan diri bila mengalami kemenangan. Dalam pelajaran-pelajaran, latihan-latihan bersama, pertandingan-pertandingan yang diorganisasi secara baik selalau dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memupuk pendekatan sosial antara yang melakukannya. Perkenalan-perkenalan dan keakraban bergaul yang terjadi di lapangan permainan tidak akan berhenti sampai berakhirnya pekan olahraga tersebut akan tetapi berlangsung terus dalam kehidupan masing-masing peserta.

Untuk mendapatkan hasil dalam perobahan aspek sosial sesuai dengan yang diinginkan oleh guru, maka seorang guru harus dapat menyusun suatu program yang tepat sasaran. Semakin baik program kegiatan permainan yang disusun, maka diharapkan guru dapat juga menyelenggarakan program itu dengan maksimal. Pelaksanaan kegiatan bermain yang sesuai dengan program dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan proses pendekatan sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok bahkan antara bangsa dengan bangsa.

Sukintaka (1992:25) mengelompokkan permainan anak-anak menjadi dua macam yaitu permainan dengan peraturan yang mereka buat sendiri dan permainan yang diberikan oleh orang dewasa. Permainan dengan peraturan yang dibuat oleh mereka sendiri biasanya mereka akan bermain dengan patuh dan menepati peraturan-peraturan yang mereka sepakati. Siapa yang ingkar dari peraturan yang dibuat akan mendapat ejekan dari teman-teman bermain yang lain. Situasi yang demokratis ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki sifat kreatif, mematuhi kesepakatan yang mereka buat dan sanggup bermain dan menjadi wasit bersama. Permainan yang diberikan oleh orang dewasa, orang tua, guru jasmani, pada umumnya mempunyai tujuan untuk mempengaruhi anak agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Melihat hal tersebut di atas, Guru Pendidikan Jasmani di sekolah dasar merupakan pusat dalam perubahan dan pengembangan semua aspek terutama aspek sosial. Guru Pendidikan Jasmani harus tanggap dan peka terhadap setiap perubahan yang terjadi pada siswanya. Guru Pendidikan Jasmani dapat dengan jeli untuk menyelipkan aspek sosial dalam proses pembelajarannya. Guru Pendidikan Jasmani harus

memiliki kepedulian yang sangat besar agar tidak terjadi kesenjangan dalam aspek sosial pada diri siswa untuk waktu berikutnya.

Beberapa cara menyelipkan aspek sosial dalam pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seorang Guru Pendidikan Jasmani, seperti mengajak siswa melakukan aktivitas bermain atau melaksanakan pembelajaran di alam terbuka. Belajar di alam terbuka dapat menumbuhkan rasa kepedulian siswa dengan lingkungannya. Bermain di alam terbuka menyebabkan siswa bersentuhan dengan alam seperti merasakan panas matahari, tiupan angin, mendengar suara kicauan burung atau dapat melihat atau menyentuh tumbuh-tumbuhan. Keadaan ini dapat menumbuhkan kecintaan akan alam, berusaha untuk menjaga kelestarian alam karena siswa secara langsung bisa merasakan manfaat dari alam. Kegiatan gotong royong membersihkan sampah sebelum memulai pelajaran sekaligus untuk kegiatan pemanasan sebelum pelajaran inti diberikan, akan menumbuhkan sikap kerja sama di antara siswa, mau secara langsung memungut sampah secara bersama-sama dengan siswa yang lain juga mengembangkan wawasan pandang dan pikir pada diri siswa bahwa tidak ada perbedaan status sosial dalam menjaga kebersihan.

Dalam pelajaran praktek pendidikan jasmani, aspek sosial dapat diselipkan diantara materi yang diajarkan. Misalnya pada pelajaran atletik nomor lari jarak pendek, guru membuat permainan yang intinya berlari. Siswa dibagi dalam 4 kelompok, guru membuat jarak 10 meter dan meletakkan bola pada satu sisi dan keranjang pada sisi yang lain, siswa disuruh berlari mengambil bola dan kembali lagi untuk memasukkan bola ke dalam keranjang, demikian dilakukan secara bergiliran sesuai banyaknya orang dalam kelompok, kelompok yang pertama kali dapat menyelesaikan tugas tersebut dikatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ini siswa dituntut mempunyai strategi dan kerjasama yang tinggi, sehingga tugas dapat diselesaikan dengan baik. Masih banyak cara yang dapat dilakukan untuk oleh guru untuk mengembangkan aspek sosial dalam diri siswa. Tetapi dalam hal ini yang paling penting adalah bagaimana Guru Pendidikan Jasmani memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi dan luas agar dapat menciptakan permainan-permainan yang inovatif. Guru harus dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswanya, sehingga setelah pembelajaran di sekolah selesai, siswa tetap melakukan permainan-permainan baik sendiri atau dengan teman-temannya.

Pengembangan aspek sosial yang dilakukan sejak dini dalam diri siswa akan memberi dampak positif pada diri anak. Menyelipkan aspek sosial secara langsung atau tidak langsung oleh guru dalam pembelajarannya, akan menjadi modal untuk siswa mampu bersikap misalnya jujur, terbuka, dapat bekerjasama dan lain-lain, sehingga pada masa mendatang atau setelah dewasa, sikap ini akan menetap.

Kesimpulan

Bermain merupakan aktivitas yang menggunakan gerak fisik. Pada penerapannya merupakan aktualisasi potensi, sikap dan perilaku anak. Dengan bermain anak akan memperoleh perubahan positif meliputi kepuasan, kesenangan dan penyaluran kelebihan energi.

Kemajuan teknologi telah menciptakan suatu produk alat-alat bermain berupa animasi elektronik seperti *play station*, sehingga mengalihkan cara bermain anak menjadi bermain secara pasif. Secara nyata aspek sosial yang biasanya menyertai dalam aktivitas bermain kini hilang. Untuk mencermatinya maka aktivitas bermain yang dilakukan di sekolah harus diprogram secara sistematis sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam usaha pengembangan dan perubahan aspek sosial dalam diri siswa sekolah dasar.

Guru Pendidikan Jasmani yang menjadi motor dalam perkembangan aspek sosial anak harus lebih jeli dan peka untuk terus membuat program yang kreatif dan inovatif agar aspek sosial yang menunjang kehidupan anak dapat diberikan sejak dini atau sejak siswa masih belajar di tingkat dasar.

Daftar Pustaka

- Corbin, C. (1980) *A textbook of motor development*. Dubuque IOWA Brown.
- Gabbard et.al.(1987). *Physical Education for Children, Building the Fondation*, New Jersey, Printice Hall, Inc. Englewood Cliff.
- Graham,G. et.al. (1987). *Children Moving*. California, Mayfiel Publishing Co.
- Hurlock, Elizabeth B. (1993) *Perkembangan Anak Jilid 1, ed.6*.Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Patmonodewo.(2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta, Depdikbud dan Penerbit PT Rineka Cipta.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Soejodi, Imam. (1978). *Permainan dan Metodik*, buku I. Jakarta :Depdikbud.
- Soemitra. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sukintaka. (1987). *Permainan dan Metodik*. Jakarta, Depdikbud.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.

Kemajuan teknologi telah menciptakan suatu produk alat-alat bermain berupa animal elektrik seperti play station, sehingga memberikan cara bermain anak menjadi bermain secara pasif. Secara nyata aspek sosial yang biasanya menyertai dalam aktivitas bermain kini hilang. Untuk mengembangkannya maka aktivitas bermain yang dilakukan di sekolah harus diberikan secara sistematis sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai untuk membekali pengalaman nyata kepada siswa dalam usaha pengembangan diri kemudian aspek sosial dalam diri siswa menjadi dasar. Guru Ford akan menjadi yang menjadi motor dalam perkembangan aspek sosial anak harus lebih dulu dan guru anak harus membuat program yang kreatif dan inovatif agar aspek sosial yang menunjang kehidupan anak dapat diberikan sejak dini atau sejak siswa masih belajar di tingkat dasar.

Daftar Pustaka

- Corbin, C. (1983) A textbook of motor development. Dubuque IOWA Brown.
- Gabard et al. (1987). Physical Education for Children, Building the Foundation. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs.
- Graham, G. et al. (1987). Children Moving. California, Mayfield Publishing Co.
- Hutuck, Elizabeth B. (1983) Perkembangan Anak Jilid 1. ed. Jakarta: Penerbit Erawan.
- Moselbacher, (1985). Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Patnordjowo (2000). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta, Depdikbud dan Penerbit PT Rineka Cipta.
- Tedjasiharta, Nuryke S. (2001). Bermain, makna dan Permainan. Jakarta : Grafindo.
- Soedjadi, Imam. (1975) Permainan dan Metode. Jilid 1. Jakarta: Depdikbud.
- Soemarta. (1983). Permainan Kecil. Jakarta : Depdikbud.
- Sukirika. (1977). Permainan dan Metode. Jakarta, Depdikbud.
- Sukirika. (1982). Teori Bermain. Yogyakarta: PPOK IKIP Yogyakarta.